***Lastline Defense***

**AN ORIGINAL**

**GAME DESIGN DOCUMENT**

**Tabla de contenidos:**

* **Concepto del juego…………………………………………………[3]**
* **Descripción de una partida típica………………………………..[3]**
* **Controles……………………………………………………………..[4]**
* **El Jugador/Muro…………………………………………………….[4]**
* **Enemigos……………………………………………………………..[5]**
* **Mejoras………………………………………………………………..[5]**

**1-Concepto del juego**

El juego consiste en un escenario estático haciendo uso de perspectiva de pájaro.

A la izquierda de la pantalla se encuentra una muralla, encima de la cual está el jugador, armado con un arco.

Durante una partida los enemigos procederán a salir por la derecha de la pantalla y avanzarán hacia la muralla con la intención de dañarla.

El objetivo del jugador será defender la muralla, evitando que su vida se reduzca a 0, haciendo uso de su arco para derribar a los enemigos en distintas oleadas, cada cual más difícil, con mayor número y calidad de personajes asaltando la muralla. Además, para ayudar a defenderse, el jugador podrá comprar mejoras tanto para él como para la muralla.

**2-Descripción de una partida típica**

El jugador comienza la partida con una cuenta atrás a la espera de la llegada de la primera oleada. Deberá defender la muralla con su arco y las mejoras de la misma. En caso de conseguir superar la primera oleada (que la muralla tenga vida restante), comenzará la segunda oleada, la cual añadirá nuevos tipos de enemigos. Dichos enemigos presentarán un nuevo reto para el jugador, introduciendo nuevas mecánicas o presentándose como versiones superiores a los tipos de enemigo por los que fue precedido. Por último, si el jugador supera esta segunda oleada pasará a la tercera y última oleada, la cual también tendrá nuevos tipos de enemigos. Si, al concluir la oleada, el jugador logra que su muralla siga en pie, habrá conseguido superar el juego.

**3-Controles**

**Disparar**

El jugador puede apuntar el arco haciendo uso del “pointer”, y manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, y desplazando el “mouse” hacia atrás lo tensará. Cuando suelte el botón izquierdo se disparará la flecha.

**Comprar mejoras**

Para comprar mejoras el jugador podrá hacer click en una barra situada en la zona inferior de la pantalla donde aparecerán las distintas opciones.

**Usar mejoras(detalles en el apartado 6)**

**-Incremento de vida del muro:** Click en el cuadro de subir la vida del muro. Ocurre instantáneamente.

**-Disparo flecha explosiva:** Click en el cuadro de flecha explosiva. La siguiente flecha que se dispare automáticamente tendrá esta característica.

**-Barricadas:** Click en el cuadro de barricada, luego click en alguna de las casillas que se marcarán en pantalla para colocarla.

**4-El Jugador/Muro**

El personaje se encuentra encima del muro(que desde el punto de vista del jugador parecerá estar dentro). Aunque no pueda recibir daño directamente, perderá si el muro cae.

Tiene un arco, que será su herramienta principal para defenderse de los enemigos.

El jugador usará el ratón para controlar hacia dónde saldrá el proyectil **[apartado**

**controles]**.

Debajo de la pantalla donde se desarrolla la partida estará la selección de mejoras. Para desbloquear una mejora el jugador deberá conseguir el dinero requerido, que estará indicado debajo. El jugador conseguirá dinero eliminando enemigos.



**5-Enemigos**

* Gladios(gladiador): Enemigo con velocidad media/alta, daño tipo melé, y rango de vida medio/bajo.



* Lancer(con lanza): Enemigo con velocidad baja que al llegar a una distancia determinada de muro comenzará a atacar el muro arrojando lanzas. Tendrá un daño medio y un rango de vida medio.



* Sparten(espartano): Enemigo con velocidad alta, daño a corta distancia y vida alta. Ataca con una lanza.



**6-Mejoras**

En el juego habrá tres mejoras:

* Incremento de vida al muro: Aumenta la vida del muro ligeramente. Se puede comprar tantas veces como se desee. Tiene un cooldown de 5 segundos.
* Disparo flecha explosiva: La siguiente flecha que dispare el jugador será una flecha con daño en área. Tiene un cooldown de 30 segundos.
* Barricadas: El jugador podrá colocar barricadas de 1x1 en las diferentes cuadrículas de la pantalla para intentar frenar a los enemigos. El cooldown es de 15 segundos.